

# ATARI<sup>®</sup> 2600<sup>™</sup>

ENGLISH • ONE TO TWO PLAYERS  
FRANÇAIS • UN A DEUX JOUEURS  
DEUTSCH • EIN BIS ZWEI SPIELER  
ITALIANO • DA UNO A DUE GIOCATORI  
ESPAÑOL • DE UNO A DOS JUGADORES

4 VIDEO GAMES  
JEUX VIDEO  
TELE-SPIELE  
VIDEO GIOCHI  
JUEGOS VIDEO

## RealSports<sup>™</sup> VOLLEYBALL









# VOLLEYBALL

**NOTE:** Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System™ game.

**REMARQUE:** Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Video Computer System™ ATARI.

**HINWEIS:** Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI® Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI Video Computer System™ Spieles wird verlängert.

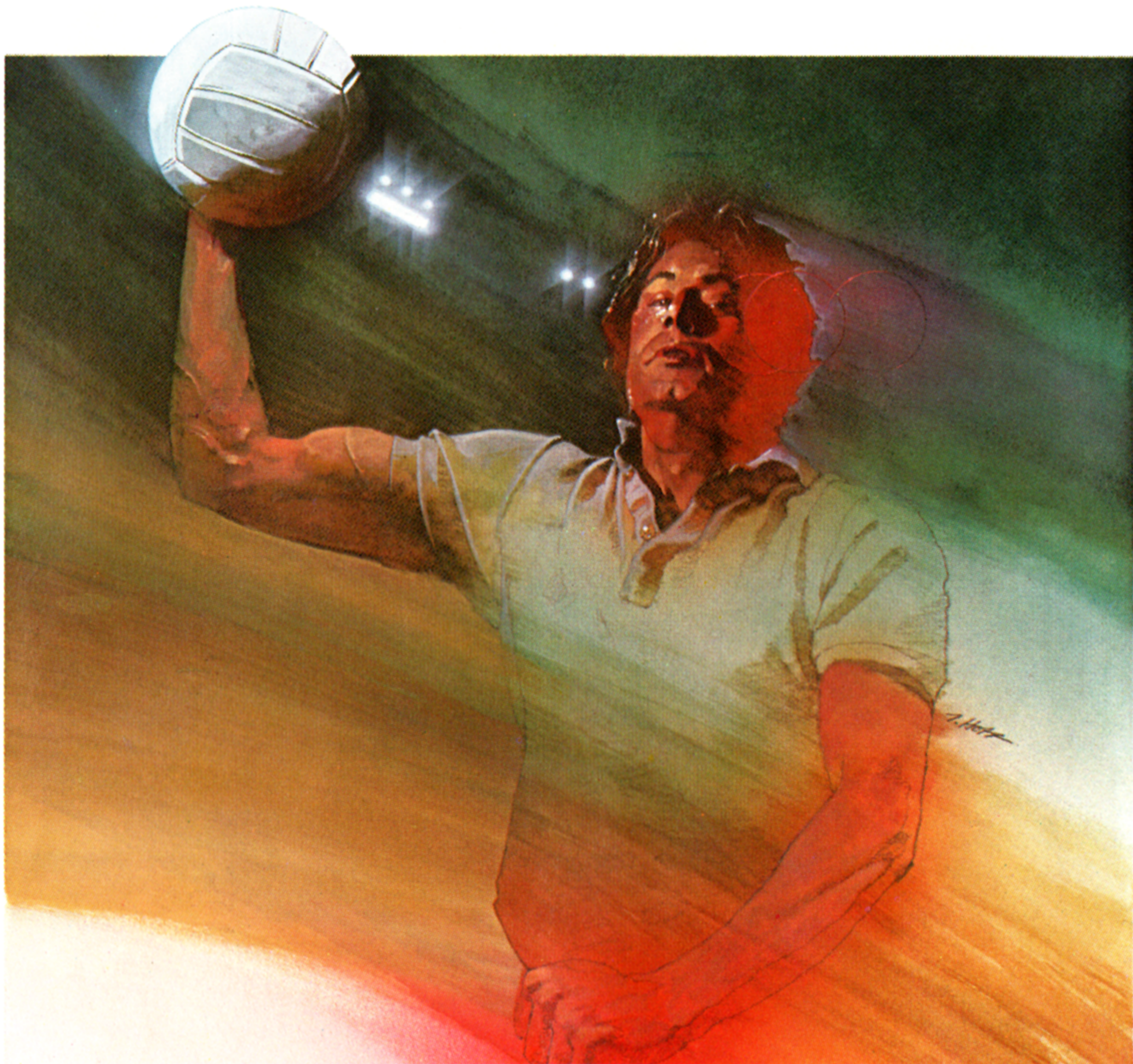
**NOTA:** Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI® Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione **POWER** della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Video Computer System™ ATARI.

**NOTA:** Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI Video Computer System™.

ATARI, Marca registrada de Atari, Inc.







## GAME PLAY

ATARI RealSports™ VOLLEYBALL is modeled after the traditional game of volleyball, where two teams hit a ball back and forth (or "volley" it) over the net. If the serving team misses the ball or hits it out of bounds, the other team is awarded the

## REGLES DU JEU

ATARI RealSports™ VOLLEYBALL est conçu sur le modèle du jeu traditionnel de volleyball dans lequel deux équipes frappent la balle à tour de rôle (ou la renvoient à la volée) au-dessus du filet. Si l'équipe au service manque la balle ou

## SO WIRD GESPIELT

ATARI RealSports™ VOLLEYBALL entspricht dem traditionellen Volleyball-Spiel, bei dem zwei Mannschaften einen Ball über ein Netz hin und her schlagen. Verfehlt die Mannschaft, die die Angabe hat, den Ball, oder schlägt ihn ins Aus, erhält die



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

L'ATARI RealSports™ VOLLEYBALL è basato sul gioco tradizionale della palla a volo. In questo gioco due squadre si passano la palla ripetutamente (facendola "volare") sopra la rete. Se la squadra che serve la palla non la colpisce o la manda fuori campo, l'altra squadra riceve l'opportunità di servirla. Se la squadra ricevente non colpisce la palla o la manda fuori campo, la squadra che serve segna un punto. La **Figura A** mostra un tipico campo di gioco di RealSports VOLLEYBALL.

Una squadra deve raggiungere un punteggio di 15 punti con due punti di vantaggio sull'altra squadra per poter vincere la partita. La partita continua finché tale punteggio è conseguito.



## REGLAS DE JUEGO

ATARI RealSports™ VOLLEYBALL ha sido diseñado a partir del tradicional deporte del voleibol, en el que dos equipos se lanzan un balón de un bando al otro (o lo "volean") por encima de la red. Si el equipo que saca falla el balón o lo saca fuera de los límites, el saque le corresponde al otro equipo. Si el equipo receptor falla el balón o lo saca fuera de los límites, el equipo que saca se adjudica un punto. La **Figura A** muestra un campo de juego típico de RealSports VOLLEYBALL.

Un equipo debe anotar 15 puntos, con una ventaja de dos puntos sobre el otro, para ganar el partido. El juego continuará hasta haber logrado esto.





serve. If the receiving team misses the ball or hits it out of bounds, the serving team is awarded one point. **Figure A** shows you a typical RealSports VOLLEYBALL playfield.

A team must score 15 points with a two-point lead in order to win the game. Game play continues until this is achieved.

---

## SERVING

The computer randomly awards the first serve to either team. To pick up the ball, move your Joystick until your top player connects with the ball. Press the red controller button to serve.

**NOTE:** Once a player is holding the ball, he can only move sideways on the court.

---

## HITTING

Move your players to meet the ball as it comes over the net. In standard games 1 and 2, your team will "set up" the ball by passing it back and forth between players before hitting it over the net. In these games, a set up consists of three hits unless you spike the ball.

l'envoi hors des limites du terrain, l'autre équipe reçoit le service. Si l'équipe de réception manque la balle ou l'envoi hors des limites, l'équipe au service marque un point. La **Figure A** représente un terrain de jeux de RealSports™ VOLLEYBALL.

Une équipe doit marquer 15 points avec un avantage final de deux points pour remporter la partie. Le jeu se poursuit jusqu'à sa conclusion.

---

## SERVICE

L'ordinateur attribue au hasard le premier service à l'une des deux équipes. Pour recevoir la balle, déplacez votre levier jusqu'à ce que votre joueur supérieur entre en contact avec la balle. Appuyez sur le bouton rouge pour servir.

**ATTENTION:** Dès qu'un joueur est en possession de la balle, il ne peut se déplacer que latéralement sur le terrain.

---

## FRAPPE

Déplacez vos joueurs à la rencontre de la balle lorsque celle-ci passe au-dessus du filet. Dans les jeux-type 1 et 2 votre équipe effectuera

andere Mannschaft die Angabe. Verfehlt die annehmende Mannschaft den Ball, oder schlägt ihn ins Aus, erhält die Mannschaft, die die Angabe hat, einen Punkt. **Abbildung A** stellt ein typisches RealSports VOLLEYBALL Spielfeld dar.

Um zu gewinnen, muß eine Mannschaft 15 Punkte mit 2 Punkten Vorsprung erzielen. Das Spiel läuft solange, bis dies erreicht ist.

---

## ANGABE

Der Computer teilt die erste Angabe willkürlich einer Mannschaft zu. Um den Ball in Empfang zu nehmen, bewegen Sie den Steuerknüppel bis der oberste Spieler mit dem Ball in Kontakt kommt. Durch Drücken des roten Steuerknopfes erfolgt die Angabe.

**HINWEIS:** Sobald ein Spieler einen Ball festhält, kann er sich nur seitlich fortbewegen.

---

## SCHLAGEN

Bewegen Sie Ihre Spieler so, daß sie den über's Netz kommenden Ball in Empfang nehmen können. In den Standard-Spielen 1 und 2 stellt Ihre Mannschaft den Ball heraus, d.h. er wird zwischen den Spielern



## SERVITA

Il computer assegna a caso la palla ad una delle squadre. Per raccogliere la palla muovete il vostro comando a cloche finché il vostro giocatore superiore tocca la palla. Premete il pulsante rosso del comando per servire.

**NOTA:** Una volta che il giocatore ha la palla in mano, egli può muoversi solo lateralmente.

## BATTUTA

Muovete i vostri giocatori in modo da venire incontro alla palla quando essa passa sopra la rete. Nelle partite standard 1 e 2, la vostra squadra posizionerà la palla, facendola passare fra i giocatori prima di lanciarla sopra la rete. In queste partite la palla viene posizionata tramite tre battute a meno che non venga schiacciata.

## SAQUE

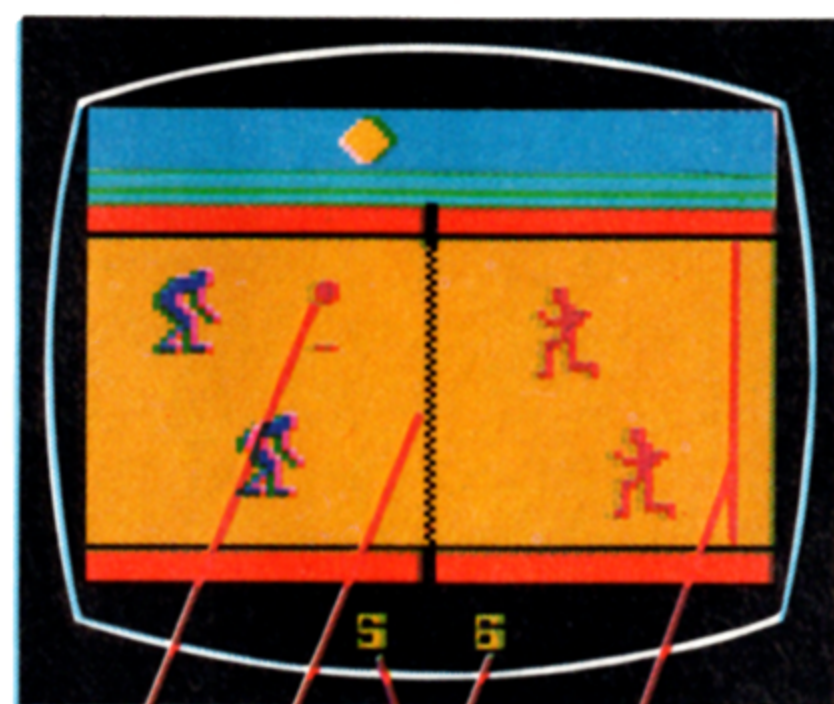
La computadora adjudica al azar el primer saque a uno de los equipos. Para coger el balón, mueva su palanca de mando hasta que su jugador delantero contacte con éste. Para sacar, apriete el botón rojo de control.

**NOTA:** Una vez que un jugador tenga el balón, sólo puede moverse hacia los lados dentro de la cancha.

## LANZAMIENTO

Mueva sus jugadores para que reciban el balón según pase sobre la red. En los juegos normales 1 y 2, su equipo "pasará" el balón enviándolo de delante hacia atrás entre sus jugadores antes de lanzarlo por encima de la red. En estos juegos, un pase de ataque consiste en tres lanzamientos a menos que Ud. remate el balón.

# A



1 2 3 4

- 1- BALL
- 2- NET
- 3- SCORES
- 4- BOUNDARIES

- 1- BALLE
- 2- FILET
- 3- SCORES
- 4- LIMITES

- 1- BALL
- 2- NETZ
- 3- PUNKTEZAHLEN
- 4- BEGRENZUNGSLINIEN

- 1- PALLA
- 2- RETE
- 3- PUNTEGGIO
- 4- LIMITI

- 1- BALON
- 2- RED
- 3- PUNTAJE
- 4- LIMITES



## SPIKING

Pressing the red button as your player meets the ball will "spike" the ball, sending it faster and lower over the net. A player must be at least halfway to the net in order to spike (**Figure B**).

## USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI Game Program cartridge. Be sure the cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your Video Computer System console. For one-player games, plug the controller into the **LEFT CONTROLLER** jack. See your owner's manual for further details.



avec la balle des passes pour smash en la faisant circuler entre les joueurs avant de l'envoyer au-dessus du filet. Dans ces combinaisons, les passes pour smash comportent trois frappes à moins que vous n'effectuiez un smash.

## SMASH

Si vous appuyez sur le bouton rouge lorsque votre joueur entre en contact avec la balle, cela permettra de smasher celle-ci en l'envoyant plus vite et plus au ras du filet. Un joueur doit se trouver au moins à mi-chemin du filet pour pouvoir smasher (**Figure B**).

## EMPLOI DES COMMANDES

Employez les leviers de commande avec cette cassette ATARI Game Program. Assurez-vous que les câbles sont bien branchés dans les prises situées à l'arrière de votre ATARI Video Computer System. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise **LEFT CONTROLLER**. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche,

hin und her geschlagen bevor er über's Netz geht. In diesen Spielen besteht ein Herausstellen aus drei Pässen, es sei denn, der Ball wird geschmettert.

## SCHMETTERN

Wird der rote Knopf gedrückt, während Ihr Spieler den Ball in Empfang nimmt, so wird daraus ein Schmetterball, der schneller und niedriger über's Netz geht. Ein Spieler muß mindestens bis zur Hälfte am Netz sein, um zu schmettern (**Abb. B**).

## ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI Game Program Kassette benutzen Sie die Knüppelsteuerung. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in den Buchsen an der Rückwand Ihres ATARI Video Computer System steckt. Für Spiele mit einem Spieler wird die **LEFT CONTROLLER** Buchse benutzt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.



## SCHIACCIATA

Se premete il pulsante rosso quando il vostro giocatore tocca la palla, essa verrà "schiacciata" e volverà sopra la rete a quota più bassa e più velocemente. Per schiacciare la palla un giocatore deve essere almeno a metà strada tra l'inizio del campo di gioco e la rete (**Figura B**).

## COME SI USANO I COMANDI

Con questa cartuccia ATARI Game Program si usano i comandi a cloche. Assicuratevi che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack sul retro del ATARI Video Computer System. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

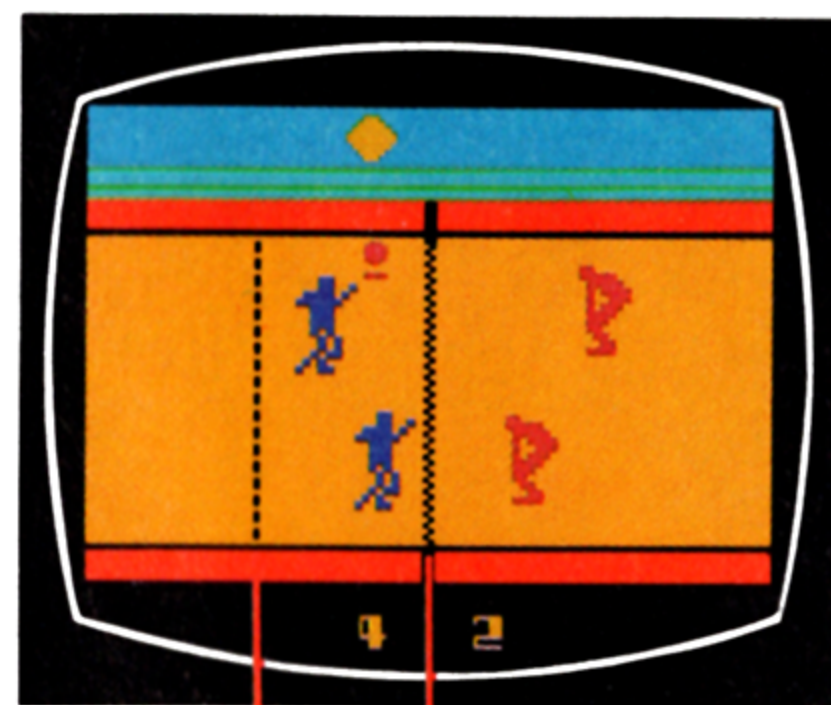
## REMATE

Al apretar el botón rojo en el momento en que su jugador hace contacto con el balón Ud. hará que el mismo "remate" el balón, lanzándolo más rápido y bajo por sobre la red. Para rematar, un jugador deberá estar por lo menos a mitad de la red (**Figura B**).

## USO DE LOS MANDOS

Use las palancas de mando con este cartucho ATARI Game Program. Asegúrese de conectar los cables firmemente en los enchufes en la parte posterior de su ATARI Video Computer System. Para los juegos de una persona, use el enchufe **LEFT CONTROLLER**. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

**B**



**CORRECT SPIKING ZONE**

**ZONE CORRECTE DE SMASH**

**RICHTIGE SCHMETTERZONE**

**ZONA DI SCHIACCIATA CORRETTA**

**ZONA CORRECTA DE REMATE**





Use the Joystick to move your two players in unison around the court. Players move in the same direction you move the Joystick. Press the red controller button to:

- start a game
- serve the ball
- spike the ball

## CONSOLE SWITCHES

### GAME SELECT/ GAME RESET

Find the number of the game you want to play in the GAME SELECT MATRIX. When you press **GAME SELECT** two numbers will appear at the bottom of the screen: the game number on the left, and the number of players on the right (see **Figure C**). Press **GAME SELECT** until the numbers you want appear; then press **GAME RESET** to start the game.

### DIFFICULTY

The **DIFFICULTY** switches determine the speed of the players. When your **DIFFICULTY** switch is set to **A**, your players move slowly. When it is set to **B**, they move fast.

face à l'écran de télévision. Pour plus de détails référez-vous à votre notice d'emploi.

Utilisez le levier pour déplacer vos deux joueurs ensemble autour du terrain. Les joueurs se déplacent dans la même direction que le levier. Appuyez sur le bouton rouge pour:

- commencer un jeu
- servir la balle
- smasher la balle

## COMMUTATEURS DE LA CONSOLE

### GAME SELECT/ GAME RESET

Choisissez dans la MATRICE DE SELECTION DE JEU la variante qui vous convient. Quand vous appuierez sur le sélecteur **GAME SELECT**, deux chiffres apparaîtront sur l'écran: le numéro du jeu à gauche, et le nombre de joueurs à droite (voir **figura C**). Appuyez sur **GAME SELECT** jusqu'à faire apparaître les chiffres voulus; appuyez ensuite sur le commutateur **GAME RESET** pour commencer le jeu.

Benützen Sie den Steuerknüppel, um Ihre zwei Spieler gemeinsam im Spielfeld zu bewegen. Die Spieler bewegen sich in der vom Steuerknüppel angesteuerten Richtung. Der rote Steuerknopf wird gedrückt, um:

- ein Spiel zu beginnen
- eine Angabe zu machen
- den Ball zu schmettern

## CONSOLEN-SCHALTER

### GAME SELECT/ GAME RESET

Suchen Sie die Zahl des erwünschten Spieles in der SPIELWAHLMATRIX aus. Wird der **GAME SELECT**-Schalter gedrückt, erscheinen zwei Zahlen am Bildschirm: die Spielnummer, links, und die Spieleranzahl, rechts (siehe **Abb. C**). **GAME SELECT** solange drücken, bis die gewünschte Zahl erscheint; dann, um das Spiel zu beginnen, **GAME RESET** drücken.

### DIFFICULTY

Die **DIFFICULTY**-Schalter bestimmen die Geschwindigkeit der Spieler. Befindet sich der **DIFFICULTY**-Schalter in



Usate il comando a cloche per muovere i vostri due giocatori contemporaneamente nel campo di gioco. I giocatori si muovono nella stessa direzione in cui muovete il comando a cloche. Premete il pulsante rosso del comando per:

- iniziare la partita
- servire la palla
- schiacciare la palla

## COMMUTATORI DELLA CONSOLE

### GAME SELECT/ GAME RESET

Consulta la MATRICE SELEZIONE GIOCO e trova il numero della variazione che desideri giocare. Quando premi **GAME SELECT**, sullo schermo appaiono due numeri: quello a sinistra indica il gioco, quello a destra i giocatori (vedi **Figura C**). Premi **GAME SELECT** fino a quando non compaiono i numeri che desideri e quindi premi **GAME RESET** per dare inizio al gioco.

### DIFFICULTY

Il selettore **DIFFICULTY** determina la velocità dei giocatori. Quando tale selettore è in posi-

Use la palanca para mover sus dos jugadores al unísono dentro de la cancha. Los jugadores se mueven en la misma dirección que Ud. mueva la palanca de mando. Apriete el botón rojo para:

- comenzar un partido
- sacar el balón
- rematar el balón

## CONMUTADORES DE CONSOLA

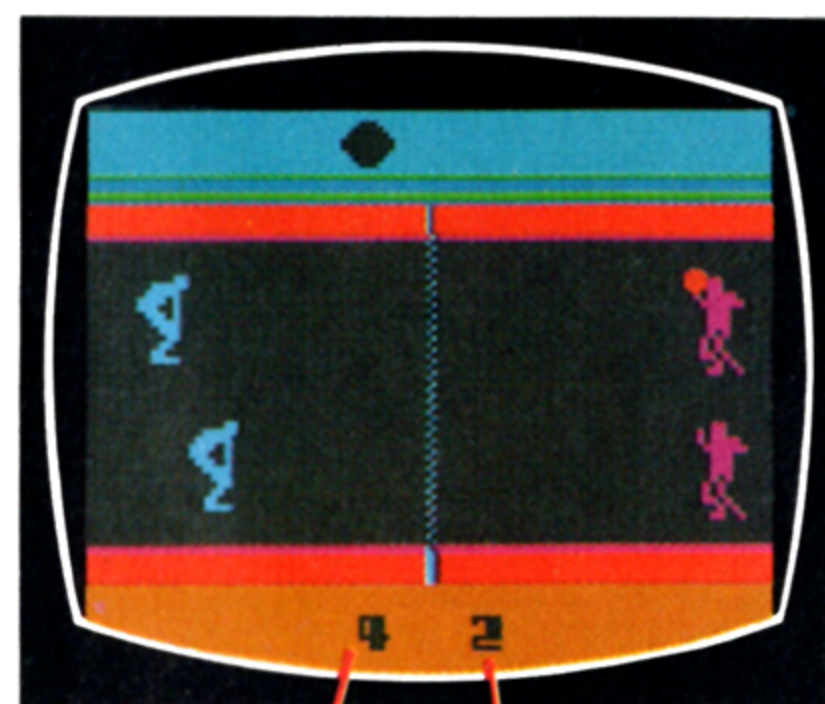
### GAME SELECT/ GAME RESET

Localice el número del juego que desea en la MATRIZ SELECTORA DE JUEGOS. Cuando apriete **GAME SELECT**, aparecerán dos números en la pantalla: el de la izquierda es el del juego y el de la derecha es el de los jugadores (vea **Figura C**). Aprieta el **GAME SELECT** hasta que aparezcan los números que desee, entonces aprieta **GAME RESET** para comenzar el juego.

### DIFFICULTY

Los selectores **DIFFICULTY** determinan la velocidad de los jugadores. Cuando su selector **DIFFICULTY** está puesto en **A**, sus jugadores se

C



1

2

1- GAME NUMBER  
2- NUMBER OF PLAYERS

1- NUMERO DE JEU  
2- NOMBRE DE JOUEURS

1- SPIELNUMMER  
2- SPIELERANZAHL

1- NUMERO GIOCO  
2- NUMERO GIOCATORE

1- NUMERO DEL JUEGO  
2- NUMERO DE JUGADORES



## SCORING

In each volley, the serving team receives one point for every ball the other team misses. When a point is scored, a bell sounds. Each time the ball lands out of bounds, a buzz sounds. Scores appear at the bottom of the screen during game play.

**NOTE:** If a player hits an out-of-bounds ball before it lands, the ball stays in play.



## GAME STRATEGY

■ Use the shadow of the ball as a point of reference. Since this is where the ball will land, try to keep your player's feet on the shadow.

## DIFFICULTY

Le sélecteur **DIFFICULTY** détermine la vitesse des joueurs. Lorsque le sélecteur **DIFFICULTY** est en position **A**, vos joueurs se déplacent lentement. Lorsqu'il est en position **B**, ils se déplacent rapidement.

## SCORE

A chaque échange, l'équipe au service marque un point à chaque balle manquée par l'autre équipe. Quand un point est marqué, une sonnerie retentit. Chaque fois que la balle atterrit hors des limites, un bruit bourdonnant retentit. Les scores apparaissent au bas de l'écran durant le jeu.

**ATTENTION:** Si un joueur touche une balle hors des limites avant que celle-ci touche le sol, la balle reste en jeu.

## TACTIQUE DE JEU

■ Utilisez l'ombre de la balle comme point de référence. Etant donné que c'est à cet endroit

der **A**-Position, bewegen sich die Spieler langsam. Ist er in der **B**-Position, bewegen sie sich schnell.

## PUNKTE-ZÄHLUNG

Die Mannschaft, die die Angabe hat, erhält für jeden verfehlten Ball der anderen Mannschaft einen Punkt. Wird ein Punkt erzielt, ertönt eine Glocke. Jedesmal, wenn der Ball ins Aus geht, ertönt ein Summton. Am unteren Bildschirmrand erscheint während des Spiels die Spielstandsanzeige.

**HINWEIS:** Schlägt ein Spieler einen Aus-Ball zurück bevor er aufschlägt, so bleibt der Ball im Spiel.

## SPIELSTRATEGIE

■ Benützen Sie den Schatten des Balles als Anhaltspunkt für die Stelle, an der der Ball aufschlägt. Versuchen Sie die Füße des Spielers auf dem Schatten zu lassen.

Nach Sonnenuntergang verschwindet der Schatten. Danach ist die



zione **A**, i giocatori si muovono lentamente. Quando invece si trova in posizione **B**, essi si muovono velocemente.

## PUNTEGGIO

In ogni passata di palla, la squadra che serve segna un punto per ogni palla che l'altra squadra fallisce di ricevere. Quando si segna un punto, si ode il suono di un campanello. Ogni volta che la palla finisce fuori campo si ode un ronzio. Durante la partita il punteggio appare nella parte inferiore dello schermo.

**NOTA:** Se un giocatore colpisce una palla già fuori campo prima che questa tocchi terra, la palla rimane in gioco.

## STRATEGIA DI GIOCO

■ Usate l'ombra della palla come punto di riferimento. Poiché essa indica il punto in cui la palla toccherà terra, cercate di mantenere i piedi del giocatore sopra l'ombra.

mueven despacio. Cuando está en **B**, éstos se mueven rápidamente.

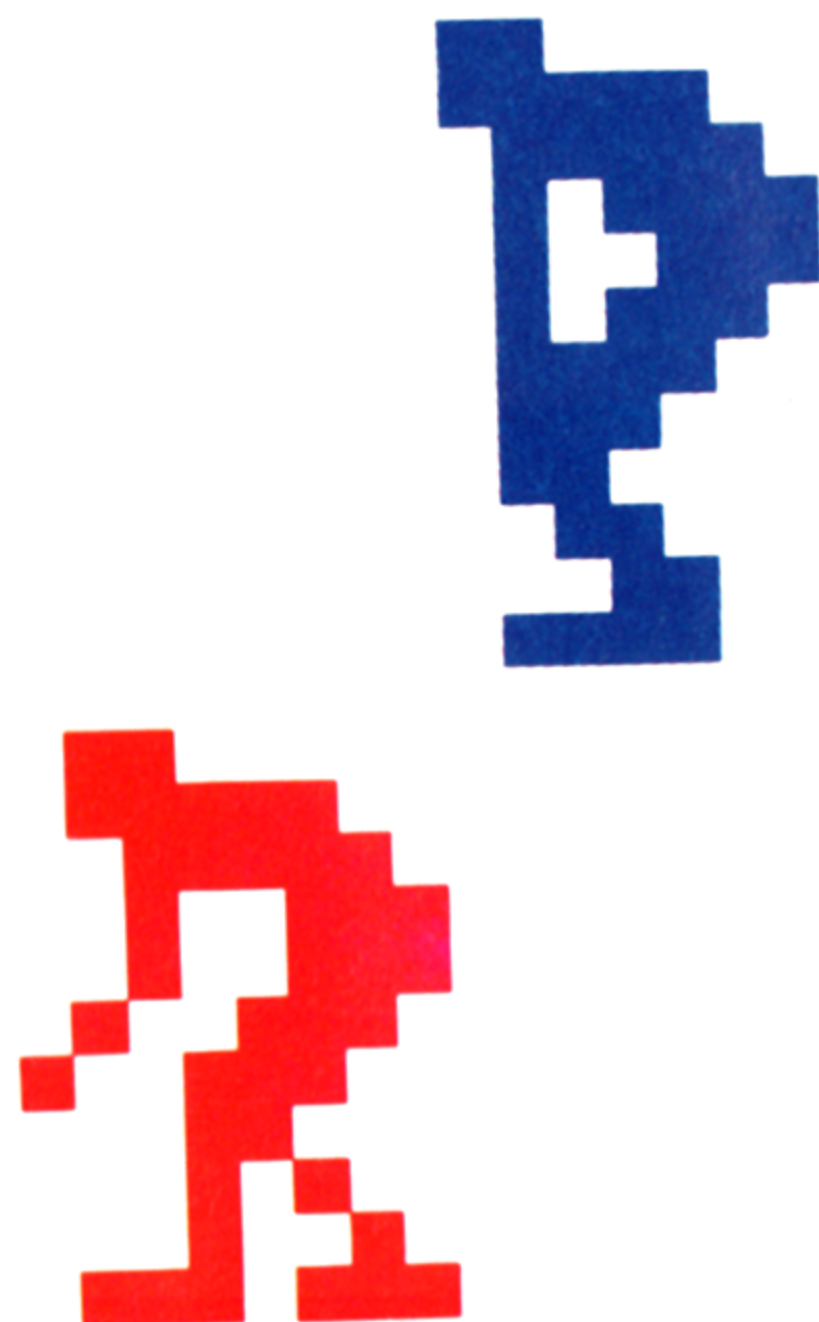
## PUNTAJE

En cada lanzamiento (voleo), el equipo que saca recibe un punto por cada balón que el otro equipo falle. Cuando se anota un punto, suena una alarma. Cada vez que el balón se sale de los límites, la alarma suena. Las anotaciones aparecen en la parte inferior de la pantalla durante el desarrollo del partido.

**NOTA:** Si un jugador toca el balón cuando éste sale fuera de los límites pero antes de que toque el terreno, el balón sigue en juego.

## ESTRATEGIA DE JUEGO

■ Emplee la sombra del balón como punto de referencia. Debido a que ése es el punto en que el balón caerá, trate de mantener los pies de su jugador en la sombra.





■ Once the sun sets, the shadow disappears. Your best hitting strategy then is to keep your player's head under the ball.

■ Take advantage of your ability to go outside the court. You can often salvage a set up hit out of bounds by your teammate.

que la balle va atterrir, essayez de conserver les pieds de votre joueur sur l'ombre.

■ Quand le soleil se couche, l'ombre disparaît. Votre meilleure tactique pour frapper la balle est alors de conserver la tête de votre joueur sous la balle.

■ Profitez de votre possibilité de déplacement à l'extérieur du terrain. Vous pouvez souvent sauver une passe pour smash placée hors des limites grâce à votre partenaires.

beste Spielstrategie, den Kopf des Spielers unter dem Ball zu lassen.

■ Ziehen Sie Nutzen aus Ihrer Fähigkeit, über den Spielplatz hinausgehen zu können. Oftmals können Sie so einen ins Aus geschlagenen Paß einer Ihrer Mitspieler retten.

## GAME SELECT MATRIX

GAME NUMBER	1	2	3	4
NUMBER OF PLAYERS	1	2	1	2
SET UPS				

## MATRICE DE SELECTION DE JEU

NUMERO DE JEU	1	2	3	4
NOMBRE DE JOUEURS	1	2	1	2
PASSES POUR SMASH				

## SPIELWAHLMATRIX

SPIELNUMMER	1	2	3	4
SPIELERANZAHL	1	2	1	2
PÄSSE				





■ Quando il sole tramonta, l'ombra sparisce. Quando ciò succede la strategia migliore è quella di mantenere la testa del vostro giocatore sotto la palla.

■ Avvantaggiatevi della vostra opportunità di andare fuori campo. Spesso si può salvare una palla che vostro compagno di squadra ha mandato fuori campo.

■ Una vez que se pone el sol, la sombra desaparece. Su mejor estrategia para contactar el balón será entonces mantener la cabeza de su jugador debajo del mismo.

■ Aproveche su capacidad de salirse de la cancha. En ocasiones Ud. puede salvar un pase de ataque de su compañero de equipo que se iba a salir de la cancha.



### MATRIZ SELECTORA DE JUEGOS

NUMERO DEL JUEGO	1	2	3	4
NUMERO DE JUGADORES	1	2	1	2
PASES DE ATAQUE				

### MATRICE SELEZIONE GIOCO

NUMERO GIOCO	1	2	3	4
NUMERO GIOCATORI	1	2	1	2
PASSAGGI				



**ATARI**®  
PROOF OF PURCHASE

**RealSports™ VOLLEYBALL**

ATARI, INC. International Division  
P.O. Box 427  
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 